



Master of Monsters

Final

*I Rings of Twilight I*

USER'S MANUAL  
PC-9800シリーズ

 SystemSoft

狭間の地、ミッドガルド。

ここにメルファラの嘆きが響いた時より

幾星霜が過ぎ去ったのであろうか。

あの契約以来、この平穏の眠りを醒ます者がいるとは  
誰も信じてはいなかったのに。

だが嵐のようにわき起こった霸王の軍勢は、

瞬く間に地上を蹂躪した。

民人は力の限りに戦ったが、

蠢く魔物達の軍勢は霸王と共に驚進し、

ついに末裔の王国に迫り来った。

最後の時にも決断せぬ王を後に残し、

騎士リスターは単騎敵中を突破した。

勇者の叫びに応えた天界の守護ヘイムダルは

百万の精鋭をミッドガルドに送り出す。

地上は阿鼻叫喚に満たされ

そして静寂が訪れた。

それから数えて三代目が過ぎ去った。

優柔不断な末裔王は乱心して国を追われ、

霸王その人も凶刃に倒れる。

それでも国は残り

脆い均衡もそのままに、今も保たれている。

だが今ここに新たな兆しが現れた。

人の記憶にも残らぬ遙かな東の島にて、

その者が『黄昏の指輪』を手にしたまさにその時、

歴史の大天秤は再び大きく傾き始める。

かくして古の大戦の幕は開かれたのだ。



<b>1</b>	<b>遊ぶ前に確認してください</b> .....	<b>6</b>
	製品の内容 .....	6
	必要なハードウェア .....	6
<b>2</b>	<b>ゲームを始める前に必要な準備</b> .....	<b>8</b>
	MS-DOS を用意してください .....	8
	MS-DOS の起動 .....	9
	MS-DOS の組み込み .....	10
	MS-DOS バージョン 5.0 の起動と組み込み .....	10
	ユーザーディスクの準備 .....	11
<b>3</b>	<b>マスターオブモンスターズ Final の基本操作</b> .....	<b>12</b>
	マウスの使い方 .....	12
	アイコンの選択 .....	12
	一覧表 .....	12
<b>4</b>	<b>マスターオブモンスターズ Final プロフィール</b> .....	<b>13</b>
	マスターは魔法を使えるモンスター .....	13
	さらに強力になったモンスターたち .....	13
	国と軍団 .....	13
	同盟 .....	14
	時間効果 .....	14
	地形効果 .....	14
	索敵 .....	14

## 5 初めて遊ぶかたへ .....15

ゲームの起動とユーザーディスクの作成 .....	15
初期メニュー .....	16
ゲームの開始 .....	17

## 6 マスターオブモンスターズ Final のながれ .....18

## 7 キャンプモード .....19

キャンプモード画面 .....	19
部隊表 .....	20
召喚 .....	20
モンスターの改名 .....	20
モンスターの処分 .....	21
モンスターの情報 .....	21
アイテム .....	22
アイテムショップ画面 .....	22
アイテムを買う .....	22
アイテムを渡す .....	23
アイテムをマスターへ返す .....	23

## 8 付録1・ハードディスクへの組み込み .....4

## 9 付録2・PC-9801N/NS/NVをお使いの方へ .....5



## ゲームモード .....24

ゲームのながれ .....	24
プレイヤーの目的と勝利条件 .....	24
ゲーム画面 .....	25
マップの表示方法 .....	25
マップの機能 .....	25
アイコンの種類と機能 .....	26
マスターのアクション .....	27
配置 .....	27
大魔法 .....	28
アイテム .....	29
モンスターのアクション .....	30
レベルアップとクラスチェンジ .....	30
移動 .....	30
移動力と地形効果 .....	31
ZOCとは? .....	31
占領 .....	31
そのほかの移動目標 .....	32
戦闘 .....	33
使用武器の選択について .....	33
支配力とMP .....	34
各種情報の確認 .....	35
部隊表 .....	35
地形防御率表 .....	38
移動力消費表 .....	38
全体地形/モンスター配置状況 .....	38
ユーティリティ .....	39

## 9 マップ選択モード .....41

マップ選択画面 .....41

## 10 モンスターリファレンス .....42

Law 系のモンスター .....42

Neutral 系のモンスター .....42

Chaos 系のモンスター .....44

## 11 マジックリファレンス .....45

攻撃魔法 .....45

治療魔法 .....45

状態治療魔法 .....46

弱体化魔法 .....46

強化魔法 .....46

その他 .....46

## 12 デザイナーズノート .....47

## 13 付録1・ハードディスクへの組み込み .....49

## 14 付録2・PC-9801N/NS/NV をお使いの方へ .....51



# 1. 遊ぶ前に確認してください。

## 製品の内容

本製品にはつぎのものが入っています。パッケージを開けたら、内容を確認してください。

ゲームディスク 1 .....	1 枚
ゲームディスク 2 .....	1 枚
ゲームディスク 3 .....	1 枚
ユーザーズマニュアル .....	1 冊
アンケートはがき／製品保証書 .....	1 枚

## 必要なハードウェア

本製品はつぎのハードウェア構成で動作します。

PC-9801VF/VM/VX/RA/RS/RX/DA/DS/DX/FA/FS/FX

PC-9801UV/UX/LV/CV/ES/EX/UR/UF/CS/US

PC-9801N/NS/NV/NC/NL

PC-9800/DO+

## ●注意

- アナログ RGB 対応専用高解像度カラーディスプレイ (640×400ドット) をお使いください。(デジタル RGB には対応していません)
- NEC 製 MS-DOS システム (Ver2.11、Ver3.10、Ver3.30/A/B/C/D または Ver5.0) が必要です。
- バスマウスが必要です。
- 640KB 以上の RAM が必要です。
- 2 ドライブが必要です。
- PC-9801/E/F/M/U では使用できません。
- PC-9801VF では外付けの 1 MB タイプのディスクユニットが必要です。
- PC-9801VF/VM 2 では 16色グラフィックボード (PC-9801-24) が必要です。
- PC-9801N などの液晶ディスプレイ使用機種では、色の判別が困難場合があります。

## ●メモリ容量

このソフトウェアは、本体メモリが640KB以上ないと使用することができません。PC-9801VF/VM/UVをご使用の方は、メモリ容量の確認をして、不足している場合は増設してご使用ください。

## ●サウンドボード

サウンドボード内蔵機種または、外付でサウンドボード(PC-9801-26/K)を装着している場合には、ゲーム中に音楽を楽しむことができます。

## ●注意

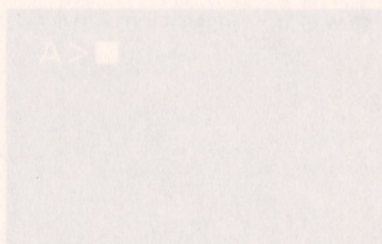
本ソフトウェアを起動する前に、ディスクの内容を確認してください。ディスクを先にセットして電源を入れるとディスクの内容が壊れることがあります。注意してください。

ゲームディスクは、プロンプト(>)が表示されるまでドライブにセットしてください。

②しばらくするとMS-DOSのシステムが起動します。もし起動しなかったら、電源ボタンを押してください。

③MS-DOS Ver3.30C/0をご使用の場合、「インストールコマンド」画面が表示されます。それ以外のMS-DOSをご使用の場合には、「MS-DOSのコマンドメニュー」画面または、日付の入力状態になります。それ以下のような操作をおこなって図1のような状態にしてください。

●Ver. 1.1  
●Ver. 1.0  
●Ver. 3.0  
●Ver. 3.30A  
●Ver. 3.30B  
●Ver. 3.30C  
●Ver. 3.30D



●図1

## ●インストールコマンド画面の場合

[ESC] キーを押して、「はい」を選択して、MS-DOSのコマンドメニューを表示させます。

MS-DOSのコマンドメニューでは、[STOP] キーを押してください。(または、キーを押しながら [C] キーを押す)



## 2. ゲームを始める前に必要な準備

ゲームを始める前に、ゲームディスク I に MS-DOS のシステムを組み込む必要があります。

### MS-DOS を用意してください

本製品は、遊ぶ前に MS-DOS のシステムを使って、ゲームディスク I に MS-DOS のシステムを組み込む必要があります。MS-DOS のシステムディスクを用意してください。

■ MS-DOS のシステムディスクは、つぎの製品型番の物のいずれかをご用意ください。

- Ver2.11 PS98-121/122/123
- Ver3.10 PS98-125/127/129/011/012
- Ver3.30 PS98-013/014
- Ver3.30A PS98-015/016
- Ver3.30B PS98-017/018
- Ver3.30C PS98-019
- Ver3.30D PS98-1002-32/52
- Ver5.0 PS98-1003-31/51

### ● 注意

■ PC-9801 系対応専用高画質カラーディスプレイ (640×480ドット) をお使いください。(デジtal R G B には対応しておりません)

■ 対応 MS-DOS システム (Ver2.11、Ver3.10、Ver3.30/A/B/C/D または Ver5.0) が必須です。

■ マウスが必要です。

■ 640KB 以上の RAM が必要です。

■ フロッピーディスクが必要です。

■ PC-9801/E/F/M/U では使用できません。

■ PC-9801VF では外付けの M8 タイプのディスクユニットが必要です。

■ PC-9801VF/VN 2 では 16 色グラフィックボード (PC-9801-24) が必要です。

■ PC-9801H などの高画質ディスプレイ使用機では、色の判別が困難な場合があります。

## MS-DOS の起動

MS-DOS の起動はつぎの手順でおこないます。

■ MS-DOS バージョン 5.0 の起動と組み込みは p.10 「MS-DOS バージョン 5.0 の起動と組み込み」をご覧ください。

- ① 周辺機器、パソコン本体の順で電源を入れます。

ドライブ A (1) に MS-DOS のシステムディスクをセットしてください。

### ● 注意

新たに電源を入れてシステムを起動させる場合、電源を入れてからディスクをセットしてください。ディスクを先にセットして電源を入れるとディスクの内容が壊れることがあります。注意してください。

ゲームディスクは、プロンプト (>) が表示されるまではドライブにセットしないでください。

- ② しばらくすると MS-DOS のシステムが起動します。もし起動しない場合は、リセットボタンを押してください。

- ③ MS-DOS Ver3.30C/D をご使用の場合、「インストールコマンド」画面が表示されます。それ以外の MS-DOS をご使用の場合には、「MS-DOS のコンドメニュー」画面または、日付の入力状態になります。それぞれ以下のような操作をおこなって図 1 のような状態にしてください。



● 図 1

### ● インストールコマンド画面の場合

[ESC] キーを押し、「はい」を選択して、MS-DOS のコマンドメニューを表示させます。

MS-DOS のコマンドメニューでは、[STOP] キーを押してください。(または、キーを押しながら [C] キーを押す)



## ●MS-DOSのコマンドメニューの場合

☐ **STOP** キーを押すか、☐ **CTRL** キーを押しながら ☐ **C** キーを押してください。

## ●日付、時刻の入力メッセージの場合

特に日付を入力する必要はありません。☐ キーを2回押してください。

### MS-DOSの組み込み

ゲームディスク1にMS-DOSのシステムを組み込みます。作業手順はつぎのとおりです。

①画面は図1のようにになっていることを確認してください。

②ドライブB(2)にゲームディスク1をセットします。

このとき、ゲームディスク1を書き込み可能な状態にしてください。

③キーボードでつぎの下線部を入力してください。

A>B : ☐

B>SYSCOPY ☐

ここで、ドライブA(1)にMS-DOSのシステムディスク、ドライブB(2)にゲームディスク1がセットされていることを確認してください。

☐ キーを押すと組み込み作業が開始されます。

### MS-DOSバージョン5.0の起動と組み込み

MS-DOSの「運用ディスク#1」を用意し、つぎの操作をおこなってください

■「運用ディスク#1」の作成については、「MS-DOS5.0基本機能セット」に添付されている「インストールガイド」をご覧ください。

①パソコン本体の電源を入れます。

②「運用ディスク#1」をドライブA(1)にセットします。

③しばらくすると、MS-DOS のシステムが起動します。


もしここで MS-DOS のシステムが起動しない場合は、リセットボタンを押します。

④MS-DOS のシステムが起動して、画面がコマンド待ち（図 1 のように A > と表示されている）の状態になっていることを確認します。

⑤ドライブ B (2) にゲームディスク 1 をセットします。


このとき、ゲームディスク 1 を書き込み可能な状態にしておきます。

⑥キーボードでつぎの下線部を入力してください。

A>SYS B: /O 

注：「O」はアルファベットです

ここで、ドライブ A (1) に MS-DOS の「運用ディスク #1」、ドライブ B (2) にゲームディスク 1 がセットされていることを確認してください。


 キーを押すと組み込み作業が開始されます。


## ユーザーディスクの準備

ユーザーディスクはゲームで遊ぶために必要です。ユーザーディスク自体の作成はゲームを起動後におこないますが、ここでは MS-DOS のシステムでブランクディスクをフォーマットしてください。

①ドライブ A (1) に MS-DOS のシステムディスクが入っていて、MS-DOS が起動している（図 1 のような状態）ことを確認してください。

②フロッピーディスクをドライブ B (2) にセットして、つぎの文の下線部を入力してください。

A>FORMAT B: 

③ドライブ B (2) にフロッピーディスクがセットされていることを確認して、 キーを押します。次に、ディスクの種類を選択するメッセージがでます。ここでは製品メディアと同一の 2 HD を選びますので Z と入力してください。選択するとフォーマットを開始します。

④フォーマットが終了すると、「別のディスクをフォーマットしますか」のメッセージが表示されますので、ここでは N キーを押してください。

以上でディスクのフォーマットを終わります。



### 3. マスターオブモンスターズ Final の基本操作

#### マウスの使い方

このゲームはマウスで操作します。

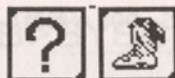
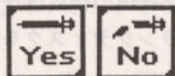
左クリック 左ボタンを1回押してすぐに離します。  
アイコン、項目の選択、決定など。

右クリック 右ボタンを1回押してすぐに離します。  
キャンセル

一部、文字入力をキーボードでおこないます。

#### アイコンの選択

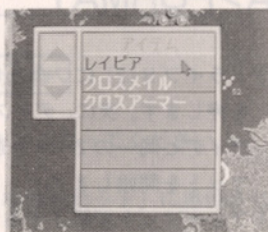
ゲーム中、さまざまなコマンドを使うことになります。  
そのほとんどはアイコンを選択して実行します。



◀ アイコンは機能によっていくつもの種類、形状があります。

#### 一覧表

ゲーム中、モンスター、大魔法、アイテムなどを選択するために、一覧表が表示されます。必要なモンスターや大魔法などの名前が表示されている項目にマウスカーソルを合わせて、左クリックすると選択できます。数が多くて一覧表に一度で表示できない場合があります。この場合、スクロールボタンの「▼」にマウスカーソルを合わせて左クリックしてください。元の状態に戻るには「▲」を選択してください。



## 4. マスターオブモンスタース Final プロフィール

マスターオブモンスタース Final の舞台となる「Rings of Twilight」の世界は、アースガルド（天界）、ミッドガルド（地上）、ニブルヘル（冥界）の3つの世界にさらに分れています。物語（シナリオ）はミッドガルドから始まり、3つの世界を行き来しながら、多くのマップを攻略していくことになります。

最終的なプレイヤーの目的は、マップを攻略していくことで明らかになることです。当面の目的は、あなたが率いるマスターとモンスターの軍団をより強力に成長させていくことです。

### マスターは魔法を使えるモンスター

プレイヤーであるあなたは、軍団全体をコントロールし、主人公であるマスターの役目を担当することになります。この世界では、マスターは魔法を使えるモンスターのことを指し、ウォーロック、サモナー、ネクロマンサーの称号を与えられています。

この称号によって、覚える魔法の種類、知性の高さ、魔力が異なり、少なからずゲーム進行に影響を及ぼします。

### 強力なモンスターたち

モンスターの戦闘によってゲームは進行します。戦闘の方法は格闘による接近戦（直接攻撃）と投射武器、魔法による遠隔戦（間接攻撃）の3種類があります。マスター同様、設定された属性によって時間効果が戦闘結果に影響を及ぼします。

人間型のモンスターは防具や武器（アイテム）を装備することでさらに強力なモンスターになります。

### 国と軍団

ゲーム中、国家は数カ国登場します。これらはすべてが対立しているわけではなく、互いに同盟を結んでいる場合もあります。各マップは自軍を含めて最大で4勢力が登場しますが、これらは国を運営している本体ではなく、あくまで国家に属する軍隊でしかありません。



## 同盟

同盟を結んでいる国は、味方と同じ扱いになります。こちらから攻撃を仕掛けたり、同盟が破棄されるような出来事が起こらない限り同盟が破棄されることはありません。

## 時間効果

モンスターの攻撃能力や大魔法の効果は、使用する時間によって異なります。この効果は設定されている属性によるもので、攻撃能力、大魔法の効果時間が時間帯によって変わります。

	朝	午前	昼	午後	日没	夜	深夜	曙
L	100%	115%	130%	115%	100%	85%	75%	85%
N	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
C	100%	85%	75%	85%	100%	115%	130%	115%

上の表は時間による攻撃能力、大魔法、治療魔法の効果の変動表です。属性によって効果のパーセンテージは異なります。

## 地形効果

モンスターのいる地形によっては、戦闘時に敵からの攻撃に対して防御効果があります。例えば、森や山岳には遮蔽物が多くあるために、攻撃が遮られる状態を再現した効果です。また、格闘と投射武器を使用した攻撃では地形防御率は異なります。具体的な数値は「地形防御率表」で確認できます。

## 索敵

ゲームが開始されると、しばらくは敵モンスターの動きを画面で確認することはできません。各モンスターには索敵能力が設定されています。この能力で移動範囲(モンスターによって異なります)より少し広い範囲の敵を発見することができます。

■マスターオブモンスターズ Final では、索敵状態の変更はおこなえません。

## 5. 初めて遊ぶかたへ

マスターオブモンスターズ Final で初めて遊ぶ場合、つぎの手順で操作してください。

### ゲームの起動とユーザーディスクの作成

初めて遊ぶ場合には、ゲーム起動後にユーザーディスクを作成する必要があります。つぎの手順でゲームを起動させ、ユーザーディスクを作成してください。

用意するもの

ゲームディスク1、ユーザーディスク用ブランクディスク(MS-DOSのシステムでフォーマットしたもの)

1. 周辺機器、パソコン本体の順で電源を入れます。
2. ゲームディスク1をセットすると、しばらくするとタイトル画面、初期メニューが表示されます。
3. 初めて遊ぶ場合、初期メニューの「ユーティリティ」を選んでください。さらに表示されるユーティリティメニューから、「ユーザーディスクの作成」を選んでください。

画面の指示にしたがいドライブAにゲームディスク2を、ドライブBにブランクディスクをセットして ☒ キーを押してください。

4. ユーザーディスクができたなら、ドライブAのゲームディスク2を抜き取り、ゲームディスク1をセットし、ドライブBにはそのままユーザーディスクをセットしておきます。これでゲームで遊ぶことができます。2回目以降はゲームディスク1をドライブAに、ユーザーディスクをドライブBにセットして起動させてください。



## 初期メニュー

初期メニューでは、ユーザーディスクの作成、操作環境の設定、ゲームデータのロードをおこないます。初めて遊ぶ場合は、かならずユーザーディスクを作成しておいてください。

### ○ニューゲーム

最初はこれを選択してください。

### ○ゲームロード

セーブしてあったゲームを開始するための項目です。選択するとゲームロード画面が表示されます。

### ○ユーティリティ

ユーザーディスクの作成と操作環境の設定をおこないます。

#### ユーザーディスクの作成

ユーザーディスクの作成方法は前ページにしたがってください。初めて遊ぶ場合にはまずユーザーディスクを作成してください。

#### マウス速度

マウスカーソルの移動速度の設定です。この設定はゲーム中にもおこなえます。

#### 液晶モード設定

PC98Nなどの液晶ディスプレイを使用した機種をお使いの場合、この設定で画面を見やすくすることができます。

■ゲーム画面の一部は、階調を変えても見にくい場合があります。ご了承ください。

### ○終了

ゲームを終了するときに選択してください。ディスクベースで遊んでいる場合にはディスクの抜き取り電源を切ってください。ハードディスクを使用している場合、MS-DOSのコマンド入力画面が表示されます。

## ゲームの開始

1. 初期メニューから「ニューゲーム」を選んでください。
2. 画面に表示されるメッセージにしたがい、ゲームディスクを入れ替えてください。オープニングが始まります。
3. マスターの選択状態になり、マップが表示されます。ここには9体のモンスターが配置されています。ここで選択したモンスターに魔力が授けられマスターになります。  
配置されているモンスターはつぎの通りです。  
Law/ソルジャー、エルフ、龍、Neutral/バーバリアン、アマゾネス、トロール、Chaos/鬼、スケルトン、ウルフ

### マスターの選択

マスターの選択は重要な操作です。マスターは魔法使いという役職を持ったモンスターですから、まずはマップ上からモンスターを選択してください。

つぎにマスターとしての「役職」を選択します。選択したモンスターの種類、属性、役職によってクラスチェンジのしかたや覚える大魔法の内容が異なります。

#### 1.

9体のモンスターの中からマスターにしたいモンスターにカーソルを合わせて左クリックしてください。

#### 2.

マップの中心付近にある3つの宝箱の内どれか1つを選択してください。宝箱には役職が設定されています。

#### 3.

マスターの名前を入力する状態になります。キーボードから名前を入力してください。

キャンプモードの詳しい操作方法は p.19 をお読みください。



## 6. マスターオブモンスターズ Final のながれ

マスターオブモンスターズ Final は、いくつものマップを攻略していくゲームです。初めて遊ぶ場合にはつぎの流れでゲームは進行します。1枚のマップを攻略するたびに、この流れを繰り返すことになります。

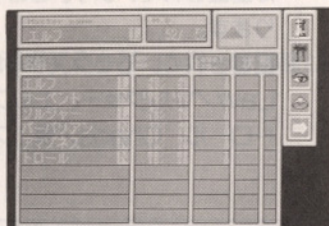
### マスターの選択

初めて遊ぶ場合は、操作したいマスターを選択してください。

### キャンプモード

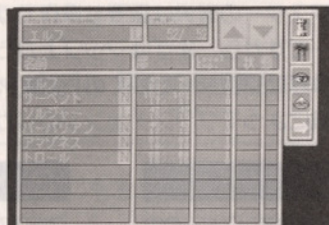
キャンプモードでは、ゲームのための準備をおこないます。

モンスターの召喚、改名、処分、  
アイテムの売買、受け渡し



### ゲームモード

ゲームが開始されます。



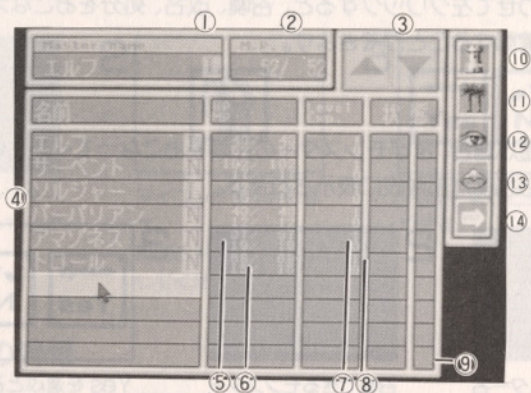
### マップ選択モード

2枚目以降のマップはプレイヤーが自分で選ぶことができます。それ以降は同じようにマップを選んで最終目的を目指してください。



## 7. キャンプモード

### キャンプモード画面



- ①マスターの称号
- ②マスターの最大精神力(MP)と現在のMP
- ③部隊表には一度に10体のモンスターが表示されます。それ以上は▲▼で部隊表の表示を切り換えてください。
- ④部隊表 召喚されているモンスターの名前が表示されます。モンスターの名前の部分にマウスカーソルを合わせて左クリックすると、モンスターのデータの確認、改名、処分をおこなう状態になります。なにも表示されていない項目を選択すると召喚をおこなえます。
- ⑤HP モンスターのヒットポイントです。
- ⑥MP モンスターのマジックポイントです。
- ⑦LV モンスターの現在のレベルです。
- ⑧Exp モンスターの経験値です。
- ⑨モンスターの状態 モンスターの身体上の状態で石(石化魔法をかけられている)、眠(スリープによって眠らされている)などがあります。
- ⑩移動力表 地形ごとの移動力消費量をまとめた表を表示します。くわしくはp.38を参照してください。
- ⑪地形防御率表 地形ごとに戦闘時の地形的な防御率をまとめた表を表示します。くわしくはp.38を参照してください。
- ⑫地形表示 マップ全体の様子を確認できるマップを表示します。
- ⑬アイテムショップ アイテムの売買、受け渡しモードへ入ります。
- ⑭終了 ゲームを開始する際にこのアイコンを選択してください。



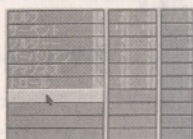
## 部隊表

部隊表には召喚したモンスターの名前が表示されます。名前の表示される部分にマウスカーソルを合わせて左クリックすると、召喚、改名、処分をおこなえ、モンスターの詳細なデータを確認することができます。

### 召喚

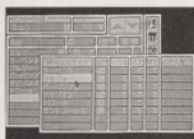
初めてゲームで遊ぶ場合、まずモンスターの召喚をおこなってください。召喚をおこなったモンスターの名前が部隊表に表示されます。

1



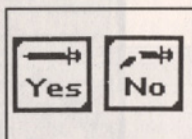
部隊表のモンスター名前が表示される部分にマウスカーソルを合わせ左クリックしてください。

2



召喚できるモンスターの一覧表が表示されますので、召喚したいモンスターを左クリックしてください。

3

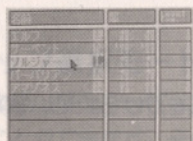


Yesを選ぶと召喚されます。キャンセルはNoを選んでください。

### モンスターの改名

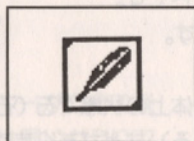
モンスターの名前を変更します。同じ種族のモンスターを区別できるように、モンスターに名前を与えるための操作です。

1



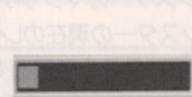
名前を付けたい召喚しているモンスターを左クリックします。

2



アイコンが表示されます。目的のアイコンを選択してください。

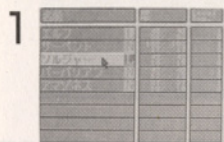
3



文字入力状態になりますので、カナ、英数字をキーボードから入力してください。  
カナロックされているとき **[GRPH]** キーを押すと、ひらがな/カタカナの入力モードが変わります。

## モンスターの処分

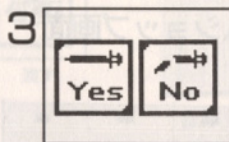
ゲームの進行によって戦力にならないモンスターや不要のモンスターが出た場合、この操作で部隊から処分できます。



処分したいモンスター  
を左クリックしてくだ  
さい。



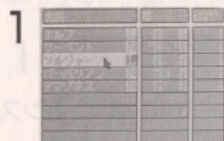
アイコンが表示されます。  
目的のアイコンを選択してください。



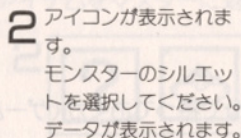
Yes を選ぶと処分されます。

## モンスターの情報

モンスターの詳細なデータを確認することができます。



データを確認したいモ  
ンスターを左クリック  
してください。



アイコンが表示されます。  
モンスターのシルエットを選択してください。  
データが表示されます。

Base	Monster name				地
アマゾネス	アマゾネス				火
Country	Area				水
主人公	PLAYER				
属性	支配力	27	地形型	点	タイプ
体格	S移動力	60	レベル	1	経験値
HP	31/ 31	A(敏捷性)	11	D(器用度)	10
MP	19/ 19	F(パワー)	3	I(知力)	8
Weapon name		H.P.	A	B	M.P.
近接	素手	4	2		0
投射	Pし	3	0		0
魔法	Pし	8	0		0
防具	アイテム				魅 錯

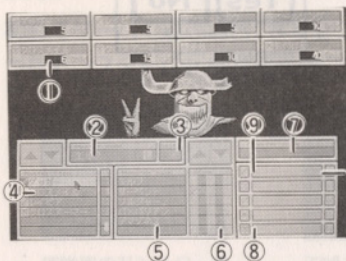
データの内容に関しては p.35 をお読みください。



## アイテム

アイテムアイコンを選ぶと、アイテムショップモードになります。ここでは、アイテムの購入、譲渡、不要なアイテムの処分などをおこないます。

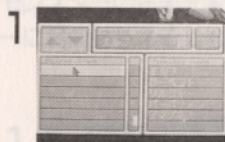
### アイテムショップ画面



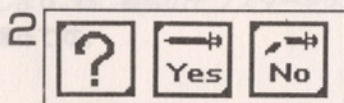
- ①アイテム 売っているアイテムです。
- ②マスター名
- ③所持金 この範囲でアイテムを購入することができます。
- ④マスター所有アイテム
- ⑤召喚モンスター名 召喚しているヒューノイド系モンスターの名前です。
- ⑥モンスター所有アイテム モンスターの持っているアイテムの種類がわかります。
- ⑦モンスター名
- ⑧モンスター所有のアイテム
- ⑨アイテムシンボル アイテムの種類を示すシンボルです。
- ⑩アイテム名称

### アイテムを買う

アイテムはマスターが購入して、自分で持っておくか(ゲーム中に使用します)モンスターに与えます。

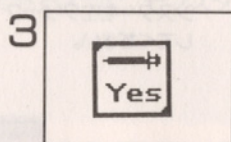


1 マスターの所有アイテム一覧の中で、空白の項目を選択してください。



アイテム性能 購入決定 購入しない

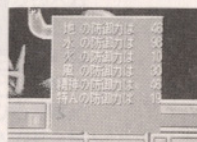
2 売っているアイテムの選択状態になります。選択するとアイテムが表示されます。



3 Yes を選択するとアイテムが購入されます。Noを選択するとアイテムを選択する状態に戻ります。

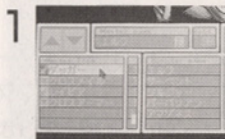


アイテムの性能アイコンを選択すると、アイテムの性能を確認できます。



## アイテムを渡す

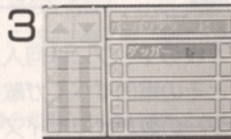
購入したアイテムを召喚しているモンスターに渡します。



マスターの持っているアイテムを選択してください。



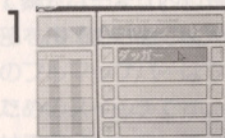
選択するとアイコンが表示されます。



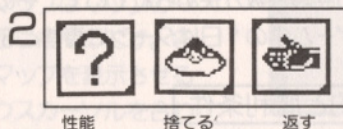
「渡す」アイコンを選択すると、持たせるモンスターを選択する状態になります。  
モンスターを選択すると、アイテムが渡されます。

## アイテムをマスターへ返す

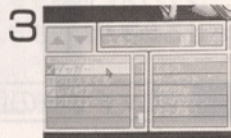
モンスターの持っているアイテムをマスターに返却します。



モンスターを選択してください。



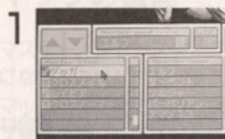
選択するとアイコンが表示されます。



「返す」アイコンを選択するとマスターに返却されます。

## アイテムを売る

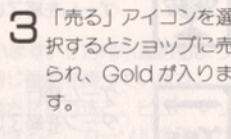
アイテムは、買った値段の半額でアイテムショップに売ることができます。



マスターまたはモンスターのアイテムを選択してください。



選択するとアイコンが表示されます。



「売る」アイコンを選択するとショップに売られ、Goldが入ります。



## 8. ゲームモード

### ゲームのながれ

1枚のマップには何人かのマスターが配置されていて、同盟を結んでいないマスターとその軍団すべてが敵になります。ゲームはターン制で進行して、マップ上にいるマスターの数だけフェイズ(行動回)があります。プレイヤーのフェイズは1番手になります。(図参照)

1回のフェイズ中には、移動、戦闘、魔法の塔、泉の占領などをおこないます。

ゲーム進行	1 TURN	2 TURN	3 TURN
BLUE 軍 (プレイヤー)	PHASE	PHASE	PHASE
RED 軍 (コンピュータ)	PHASE	PHASE	PHASE
YELLOW 軍 (コンピュータ)	PHASE	PHASE	PHASE
GREEN 軍 (コンピュータ)	PHASE	PHASE	PHASE

シナリオには終了までの制限日数が決められていて、その日数以内でゲームを終了させる必要があります。ゲーム中の1日はターンに直すと8ターンに当たります。

### プレイヤーの目的と勝利条件

1枚のマップを終了させるには、敵のマスターをすべて倒すか、勝利イベントの条件を満たすことが必要です。シナリオ全体では、ゲーム終了までの制限日数がきめられていますので、1枚のマップ当たりでもできるだけ早く終了させることが必要です。

● 1枚のマップで勝利条件を満たした場合、ターン終了するとつぎのアイコンが表示されます。



ゲーム終了  
ゲームを終了して、マップ選択モードへ移ります。



ゲーム続行  
ターンを終了し、ゲームを続行します。ワーpgateや宝箱などを入手していない場合はゲームを続行できません。



ターン続行  
ターンを続行します。

## ゲーム画面



①マップ名

②魔法の塔保有数 魔法の塔、泉の保有数を、小塔1個分

⑧に換算して表示しています。大塔は小塔7個、泉は3個⑦に相当します。

⑨③モンスターの配置数

④地形 マウスカーソルの位置の地形シンボルが表示されます。地形は同じ種類でもグラフィックが異なる場合がありますので、確認してください。地形の種類とグラフィックは地形防御率表で確認することができます。

⑤フルマップバー 左クリックすると、フルマップが表示されます。

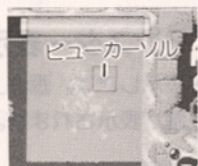
⑥マスターの肖像 ⑦マスター名 ⑧属性シンボル

⑨MP消費量と回復量 または、モンスターのレベル、HP、MP、シルエットが表示されます。

⑩アイコン群

## マップの表示方法

ゲーム中モンスターへの指示はビューマップでおこないます。ビューマップはマップの一部を操作のために拡大表示したものです。④のフルマップバーはフルマップを表示させるためのスイッチです。マウスカーソルを合わせて左クリックしてください。

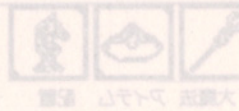


◀フルマップ

フルマップ上の四角のワクはビューカーソルです。この部分を拡大してビューマップ部分に表示しています。拡大したい部分にマウスカーソルを合わせて左クリックすると、ビューカーソルが移動します。フルマップを閉じるにはフルマップバーを左クリックしてください。

## マップの機能

マスターオブモンスターズFinalのマップは、4角形のマスで構成されています。6方向へ進めるようになっていますので、シミュレーションゲームでよく使われるヘックスと同じ機能を持っています。マップ全体を確認するにはフルマップを表示させて、ビューカーソルを移動させる方法と、ビューマップを直接動かす方法があります。ビューマップの端にマウスカーソルを合わせると、カーソルの形状が変化して矢印状になります。その状態で左ボタンを押すと、矢印の方向にマップの表示位置が移動します。





## マスター

モンスターの配置、大魔法、アイテムの使用をおこなうためのアイコンです。選択すると3つのコマンドのためのアイコンが表示されます。

## 部隊表

部隊表が表示されます。

(詳しくは p.35をお読みください)

## 次部隊

命令を与えていないモンスターにカーソルを自動的に合わせる機能です。

## 地形表示／モンスター表示

マップの全景を表示します。画面上部にマウスカーソルを合わせて左クリックするとモンスターの位置が表示されます。

## ターン終了

自軍のフェイズですべての行動を終了したら、「ターン終了」を選んで行動を終えてください。

## ユーティリティ

ゲームの操作環境の設定をおこなう機能です。(詳しくは P.39をお読みください)



### ●マスターアイコン

マスターにマウスカーソルを合わせて左クリックすると、マスターがおこなえる行動のアイコンが表示されます。



大魔法 アイテム 配置

### ●属性シンボル

ゲーム画面にはマスターの属性シンボルが表示されています。



Law Neutral Chaos

## マスターのアクション

### ●マスター

マスターの位置づけは、魔法使いとしてモンスターを率いる軍団長で、魔法使いとしての称号を与えられたモンスターです。称号には「ウォーロック」「サモナー」「ネクロマンサー」があります。称号によって覚える魔法が異なり、マスターごとに MP、知力などの能力に差があります。

### ●召喚→配置

キャンプモードで召喚したモンスターは、ゲームが始まったらマップ上に配置してください。

### 支配力

マップ上に配置されたモンスターは、マスターの精神力(MP)によって支配され、マスターの軍団の一部となっています。MP が低くなるとモンスターは裏切ることがあります。詳しくは p.34 をお読みください。

### 配置

召喚しているモンスターを配置します。

1



マスターアイコンを選択してください。

2



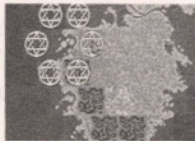
配置アイコンを選択してください。

3



召喚しているモンスターの一覧表が表示されますので、配置したいモンスターを選択してください。

4



マスターの周囲にマークが表示されます。このマークの場所に配置できますので、場所を選んでください。

5



モンスターが配置されます。続いてモンスターの一覧表が表示されますので、他のモンスターを配置したかったらこのまま操作を続けてください。

配置はモンスターの侵入できる地形にしかできません。そして配置したモンスターはそのターンには他の行動はおこなえません。

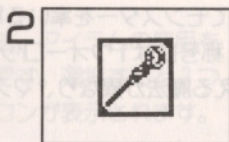


## 大魔法

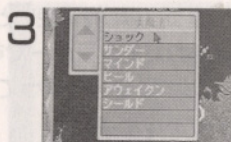
大魔法を使います。



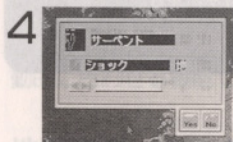
1 マスターアイコンを選択してください。



2 大魔法アイコンを選択してください。  
覚えている大魔法の一覧表が表示されますので、使いたい魔法を選択してください。



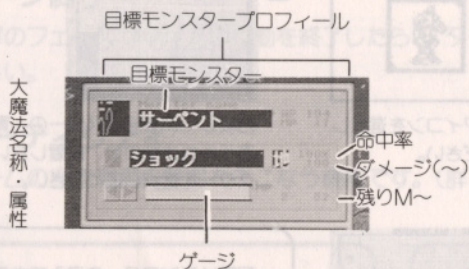
3 特定の地域やモンスターを対象とした魔法の場合は、目的や目標をビューマップから選んでください。



4 魔法の効果、成功率を決める魔法ゲージが表示されます。ゲージを設定してください。

### 魔法ゲージ

魔法ゲージは、魔法の効果や成功率の大きさを設定するためのものです。効果や成功率が大きくなれば消費するMPも大きくなります。つまりMPさえ惜しみなく使えば、魔法は確実に効力を発揮するわけです。ただし、攻撃として大魔法を使用すると、相手によっては魔法が効かない場合があります。



この部分にマウスカーソルを合わせて、左ボタンを押しながらマウスを動かすと、ゲージが変化して数値が変動します。適当なところでボタンを離すと数値は決定です。

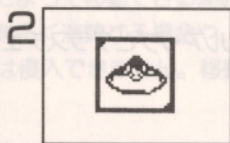
「Yes」アイコンにマウスカーソルを合わせて左クリックすると魔法が使用されます。

## アイテム

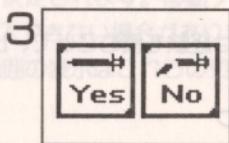
マスターのアイテムを使ったり、不要なアイテムを捨てる機能です。



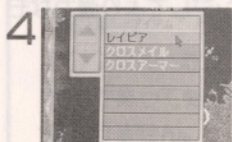
1 マスターアイコンを選択してください。



2 アイテムアイコンを選択してください。



3 アイテムの一覧が表示されます。使用するか、捨てるアイテムを選択してください。



4 アイテムを「使う」アイコンと「捨てる」アイコンが表示されますので、目的のアイコンを選んでください。

5 アイテムが使用されるか、捨てられます。使用できないアイテムは、捨てることしかできません。

## 移動、戦闘

マスターはモンスターと同様に移動して戦闘をおこなうことができます。マスターにマウスカーソルを合わせて2回左クリックすると、移動戦闘モードに入ります。詳しくは p.30、p.33をお読みください。

## モンスターの収容

マスターのいる地点に、自軍のモンスターを指定して移動すると、そのモンスターはマップに配置される前の状態に戻ります。



### ●レベルアップとクラスチェンジ

モンスターは経験値を積むことで、レベルアップとクラスチェンジをおこないます。

#### レベルアップ

戦闘をおこなったり、特殊なアイテムを使用したりすると、経験値がアップします。経験値が100になるとレベルアップします。以後経験値100ごとに1段階ずつレベルアップしていきます。

#### クラスチェンジ

レベルアップを繰り返して一定レベルに達すると、クラスチェンジしてより強力なモンスターになります。

### 移動

1



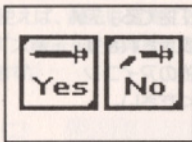
マップ上のモンスターにマウスカーソルを合わせて、2回左クリックしてください。

2



モンスターの移動可能範囲が表示されます。

3



移動先を左クリックすると確認のアイコンが表示されますので、移動したければYesを、移動先を選び直したい場合はNoを選んでください。

移動可能範囲や隣接した場所に攻撃可能なモンスターがいて、攻撃はおこなわず移動だけおこないたい場合は、移動目的地点にマウスカーソルを合わせて右クリックしてください。

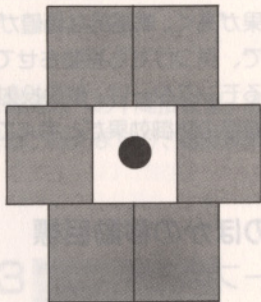
## ●移動力と地形効果

移動にはモンスターに設定されている移動力が基本となり。実際には移動する地形とモンスターの移動タイプによって移動できる範囲が決定されます。移動タイプによっては同じ地形でも移動力を多く消費する場合や、侵入できない場合があります。また、敵モンスターのZOCには侵入できません。移動範囲の表示はこれらの処理をおこなった結果です。

### ZOCとは？

ZOCとはZone of controlの略で、ユニット（モンスターのことで）の周囲6マスの範囲のことを指します。敵ユニットのZOCに入ったユニットは、たとえ移動力に余裕があっても、必ずその場で止まらなくてはなりません。

ZOCを利用して、少ないモンスターで敵の侵攻を防ぐ壁を作ることができます。



## ●占領

マップ上には魔法の塔、魔法の泉、城、村があります。塔と泉は、占領することで自軍に所有することができます。移動の時に移動地点として目的の場所を選択して、モンスターを上に乗せると占領できます。どのモンスターでも占領はこなえます。

## ■魔法の塔

### 回復

魔法の塔には大きな塔と小さな塔があります。モンスターを乗せると、そのモンスターの消耗したHP、MPが回復します。消耗した分をすべて回復させるには数ターンその場にモンスターをとどめておいてください。また、状態が「毒」になってしまったモンスターを乗せると次のターンには健康な状態に回復させることができます。



## マスターの回復

魔法の塔はいくつも存在します。多く占領すればマスターのMPの回復量が増加します。MPの回復量が多くなれば、支配のために必要なMPの確保が有利になります。また、マスター自身を塔の上に移動させれば、HP、MP共に回復します。大きな塔と小さな塔では回復の程度が異なり、文字通り大きな塔の方が回復の程度が高くなります。

## ■城、村

城や村にもHPの回復の効果があります。ただしMPは回復しません。城は戦闘時の防御効果が高く、戦略的な価値が高くなっています。また、城や村はイベントが発生しますので、見つけたら移動させてみましょう。

城にいるモンスターは、敵の投射武器からの被害を最小限にとどめることができます。強固な城壁の防御効果だと考えてください。

## ●そのほかの移動目標

### ■ワープゲート

1枚のマップで勝利した時、このワープゲートを占領しておけば、ゲートに通じている他のマップに侵攻することができます。ワープゲートでつながっているマップの多くは、他の階層のマップです。一部同じ階層につながっている場合もあります。ワープゲートの中に入ってみないと行く先はわかりません。

### ■宝箱

宝箱の上にモンスターを乗せると、その中に入っているアイテムを入手できます。

### ■罨

罨の上を通過したり、乗ったりするとダメージを受けることになります。ワープが移動手段のモンスターは通過しただけではなにもおこりません。

### ■魔法の泉

魔法の塔と同じ効果があります。

## ■隠された塔、村など

マップを見ただけではわからない塔や村などがあります。これらの地形はその上を移動してみないと発見できません。

## ■封印された場所

封印された場所はすべてのマップにあるというわけではありません。このような場所は特殊なアイテムによって封印が解かれます。

### 戦闘

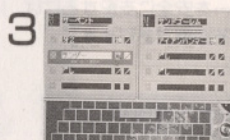
戦闘には隣接する敵に対しておこなう「直接攻撃」と遠隔地への「間接攻撃」の2通りの方法があります。直接攻撃はすべてのモンスターがおこなえますが、間接攻撃は攻撃可能な使用距離が2以上の武器が必要です。



1 マップ上のモンスターにマウスカーソルを合わせ、2回左クリックして移動可能範囲を表示させてください。



2 移動先をクリックすると、移動先から攻撃できるモンスターに攻撃可能マークが付きます。



3 マークの付いた攻撃目標のモンスターを左クリックすると、使用武器の選択画面が表示されます。使用したい武器を選択してください。

今いる地点で移動せずに攻撃する場合は、もう1回左クリックするとマークがつきます。

移動可能範囲や隣接した場所に攻撃可能なモンスターがいて、攻撃はおこなわず、移動だけしたい場合は、移動目的地点にマウスカーソルを合わせて右クリックしてください。

## ●使用武器の選択について

特殊なモンスター以外は特に装備している武器や魔法がなくても素手で格闘をおこなえます。格闘は隣接する敵との戦闘に用い、近接武器と表示されます。また、格闘以外に弓や石などの投射武器を持っているモンスターもいますし、戦闘に使える魔法武器を持ったモンスターもいます。投射武器と魔法武器は間接攻撃に用いることができます。この他、アイテムで攻撃できることもあります。攻撃に使われたのと、同じタイプの武器を持っていないと反撃ができません。敵にダメージを与え、こちらは無傷でいるには、敵の持っていない武器で攻撃をおこなうことが最善の方法です。



## 近接武器

多くのモンスターでは身体を使った格闘戦のことを指します。人間型モンスターは武器を装着することで、攻撃力を高くすることができます。

## 投射武器

投射武器には射程距離が設定してあります。投射武器どうしの戦闘では、攻撃側より射程距離の短い武器では反撃はおこなえません。

## 魔法武器

魔法武器を使用するにはMPが必要です。MPが足りない場合は攻撃、反撃共でなくなります。また射程距離が設定してあり、攻撃側より短い場合には、反撃はおこなえません。

## 支配力とMP

モンスターはマスターの精神力によって無理やり働かされているにすぎません。したがってマスターの力に見合った数のモンスターしか配置できないようになっています。つまり、MPさえ確保すればモンスターを多く配置できることになります。

モンスターを配置しているだけで一定のMPが消費されます。大魔法などを使ってもMPは消費されます。消費されたMPは、自国フェイズの最初に回復します。この段階でモンスターを支配するためのMPが足りなければ、モンスターの裏切りの可能性が生じます。ゲーム中は、モンスターを安全に支配するには、MPの消費と回復バランスを示すインフォメーションに常に気を配る必要があります。



▲MPの回復量

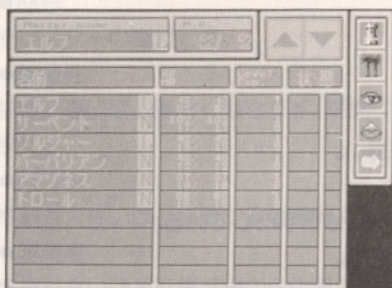
▲MPの消費量

消費量が回復量を上回らないように気を付けてください。

## 各種情報の確認

### 部隊表

部隊表は配置しているモンスターが表示されます。表内のモンスターを選択すると、そのモンスターの詳細なデータを表示させることができます。



Base	Monster name						地
アマゾネス	アマゾネス		6				
Country	Army						水
主人公	PLAYER						火
属性	支配力	27	地形型	森	タイプ	H	
体格	S移動力	60	レベル	1	経験値	0	
HP	37/ 37	A(敏捷性)	11	D(器用度)	10		風
MP	19/ 19	P(パワー)	3	I(知力)	8		毒
Weapon name							
近接	素手	H.P.	A	B	M.P.	D.	
		4	2	地	0		
投射	Pし	3	0		0		
魔法	Pし	8	0		0		魅
防具	アイテム						錯

#### ●種族名

モンスターの種族の名前です。

#### ●モンスター名

名前を付けていればその名前が表示されます。付けていなければ種族名が表示されます。

#### ●国交関係

その国と同盟しているか、戦闘状態かが表示されます。

#### ●軍団名

#### ●属性

モンスターの属性です。

#### ●支配力

支配するために消費されるMPです。



## ●地形型

そのモンスターの本来の生活の場所と考えていいでしょう。この地形上では比較的有利に行動できます。なお、下の特徴は階層が変わると多少変化します。

平地／通常の陸地、足場の良い場所ではやや強い。

森／山、森林で高い能力を発揮。

山／森林、山で高い能力を発揮。

砂漠／砂漠地帯で高い能力を発揮。水に弱い。

氷／氷原で高い能力を発揮。高温に弱い。

火／火山で高い能力を発揮。低温に弱い。

川／川、海、浅瀬で高い能力を発揮。陸地では弱い。

海／海で強い。陸地は得意ではない。

低空／地形の影響を受けずに移動できるが、高い山は苦手としている。

高空／地形の影響をまったく受けずに移動ができる。

霊体／物質ではないので地形の影響を受けない。

地底／平地とほぼ同様で、地底で強い。

## ●キャラクターのタイプ

Master (マスター)

大魔法を使用するモンスター

Humanoid (ヒューマノイド)

人間型のモンスターで、武器、防具を装備して強化できます。アイテムモードで武器、防具アイテムを持たせてください。

Mimicry (擬態)

擬態するモンスターは索敵範囲内にいても、隣接するまで見えません。

Warp (ワープ)

空間移動で移動するため、ZOCが発生しません。

Revive (復活)

戦闘の際、1度でHPを0にしない限り、戦闘後にたちまち回復してしまいます。

Escape (逃走)

攻撃を仕掛けられると逃げてしまいます。

## ●モンスターの体格

モンスターの相対的な大きさをあらわしています。ヒューマノイドタイプの場合、装備する防具や武器の大きさに制限があります。

## ●基本移動力

基本的な移動速度をあらわし、数値が大きいほど速く移動できることになります。実際には移動する地形に左右されます。(移動力÷10が最大移動距離です)

### ●レベルと経験値

一定の経験値になるとレベルアップし、さらに一定のレベルに達するとクラスチェンジしてより強力なモンスターに進化します。

### ●HP

モンスターの体力です。

### ●MP

モンスターの魔力です。

### ●敏捷性

数値が高いほど素早く動きます。格闘の命中率や敵の格闘、投射攻撃の回避率に影響します。

### ●パワー

数値が大きいほど格闘や投射武器で与えるダメージが大きくなります。

### ●器用度

数値が高いほど投射武器の命中率が高くなります。

### ●知力

数値が高いほど魔法攻撃のダメージ、命中率、回避率が高くなります。

### ●武器プロフィール

近接、投射、魔法の3つの攻撃方法のプロフィールです。左から武器名称、ダメージ、攻撃回数、攻撃属性(地水風精火)、攻撃属性(毒眠魅錯石)、消費MP、射程距離です。

### ●装備している防具

### ●アイテム名称・使用回数

### ●防御属性グラフA

防御属性は、対象となる攻撃属性からの防御を示していて、線が外側にあるほど高い防御力が期待できます。

### ●防御属性グラフB

毒、睡眠、石化、魅了、錯乱の攻撃属性で攻撃を受けた場合の防御効果を示すグラフで、線が外側にあるほど高い防御力が期待できます。

## リアルファイトモード設定

リアルファイトモードは戦闘の時の表示の表示/非表示を設定します。

表示「戦闘表示」「戦闘結果表示」の3種類の表示を設定します。

戦闘表示/戦闘の様子を詳しく表示します。

戦闘結果表示/戦闘結果のみを表示します。

省略表示/戦闘表示は表示しません。



## 地形防御率表

地形には攻撃を防御する効果があります。傾向として、遮蔽物の多い地形ほど防御効果は高くなります。また、使用する武器によっても防御効果は異なってきます。数値は高いほど、効果も高くなります。

地形防御率表では、全地形の防御率をモンスターの地形型別にまとめています。格闘と投射では表が異なり、表の左上にマウスカーソルを合わせて左クリックすると表が切り替わります。

	地形防御率表(格闘)											
	平地	森	山	砂漠	氷	火	川	海	低空	高空	雲体	地底
城壁	119	100	132	100	100	100	84	50	107	111	100	90
道	119	100	100	119	100	100	84	50	100	111	100	90
平原	115	100	100	119	100	100	84	50	100	111	100	90
砂漠	93	87	87	141	71	111	59	50	100	111	100	90
森	97	141	100	93	100	100	66	50	107	111	100	90
山	93	119	141	93	100	100	50	50	107	111	100	90
火山	87	100	123	111	50	168	50	50	107	111	100	100
氷原	87	100	100	81	141	71	76	50	100	111	100	90
水	87	100	123	84	168	50	50	50	100	111	100	90

	地形防御率表(投射)											
	平地	森	山	砂漠	氷	火	川	海	低空	高空	雲体	地底
城壁	123	123	123	123	123	123	100	81	100	100	123	123
道	100	100	100	100	100	100	81	59	100	100	100	100
平原	100	100	100	100	100	100	81	59	100	100	100	100
砂漠	93	93	100	111	93	100	71	255	100	100	100	100
森	132	152	132	132	132	132	100	255	100	100	132	132
山	132	132	152	132	132	132	255	255	100	100	132	132
火山	111	111	111	111	255	152	255	255	100	100	111	111
氷原	100	100	100	93	123	93	100	100	100	100	100	100
水	111	111	111	81	152	100	100	100	100	100	100	100

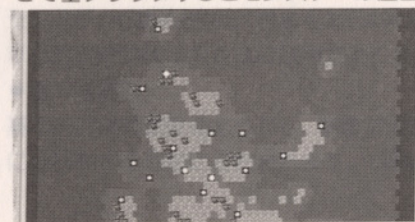
## 移動力消費表

モンスターが移動できる距離は、設定されている基本的な移動力と地形型の種類、そして移動する地形によって決ります。この表では、地形型によって実際に移動する地形ではどのくらい動くことができるかを示しています。消費量は少ないほど、長い距離を移動できることになります。

	移動力表											
	平地	森	山	砂漠	氷	火	川	海	低空	高空	雲体	地底
城壁	20	20	20	20	20	20	30	60	15	10	10	20
道	10	10	10	10	10	10	15	30	10	10	10	10
平原	10	12	12	12	12	12	20	60	10	10	10	12
砂漠	15	15	15	10	30	12	60	—	10	10	10	15
森	15	10	15	15	15	15	60	—	10	10	10	15
山	20	15	10	20	20	20	—	10	10	10	20	10
火山	60	60	20	30	—	15	—	—	—	—	—	—
氷原	15	15	20	—	—	—	—	—	—	—	—	—

## 全体地形／モンスター配置状況

マップの全景を確認できます。また、全体地形と書かれた部分にマウスカーソルを合わせて左クリックするとモンスターの位置が表示されます。



## ユーティリティ



セーブ



リアルファイトモード設定



マウススピード設定



思考中表示設定



BGM 設定



EXIT



効果音設定

### セーブ

ゲームの途中経過をユーザーディスクにセーブします。1枚のユーザーディスクには3つの異なるデータをセーブできます。セーブを選択するとセーブスロットの選択状態になりますので、スロットを選択してセーブをおこなってください。すでにデータがセーブされているスロットを選択すると、元のデータは破棄され、新しいデータがセーブされます。

### マウススピード設定

マウスカーソルの移動スピードを設定します。

### BGM 設定

ゲーム中に流れる BGM の設定をおこないます。「ON」「OFF」のいずれかを選択してください。

### 効果音設定

ゲーム中の効果音の設定をおこないます。「ON」「OFF」のいずれかを選択してください。

### リアルファイトモード設定

リアルファイトモードは戦闘の時の画面の表示状態の設定をおこないます。「自動表示」「簡略表示」「省略表示」の3種類の表示方法から選ぶことができます。

自動表示／戦闘の様子を詳しく表示します。

簡略表示／戦闘結果のみを表示します。

省略表示／戦闘画面は表示しません。



## 思考中表示設定

コンピュータ軍の思考中の画面の表示状態を設定します。「表示」「非表示」のいずれかを選択してください。「表示」ではすべての行動を見ることができます。「非表示」ではコンピュータ側の行動は表示されません。ビギナーにとっては敵の動きを見ておいたほうが安心できるものです。敵の動きを見たくないというなら「非表示」にしておいてください。

## EXIT

ゲームを終了します。初期メニューが表示されます。ゲームを終りたければ、初期メニューから「終了」を選んで、ディスクを抜き取り電源を切ってください。

## 全体地形／モンスター配置状況

このメニューでは、ゲーム中の地形とモンスターの配置状況を確認できます。また、全体地形と合わせてマウスカーソルを合わせてフリックするとダンスターの位置が表示されます。

## 宝箱アイテムマテリアル

このメニューでは、ゲーム中の宝箱の位置と宝箱の中身を確認できます。また、宝箱の位置と合わせてマウスカーソルを合わせてフリックすると宝箱の中身が表示されます。

## 9. マップ選択モード

1枚目のマップを終了すると、つぎのマップを選択する状態になります。以後マップを攻略する度にマップ選択をおこないます。

### マップ選択画面



### マップ

小さなキャラクターのいる所が今行ったマップです。

### マスターキャラクター

マップ選択アイコンに指示された方向にキャラクターが移動します。

### マップ選択アイコン

マスターキャラクターを動かしたい方向のアイコンにマウスカーソルを合わせて左クリックしてください。

### マップ決定アイコン

マスターキャラクターのいるマップに入るためのアイコンです。

■マップに入る場合、入った方向によって前のマップの初期配置位置が変化します。

### ワープゲートアイコン

マスターキャラクターのいるマップにワープゲートがあり、占領している場合は、他の階層に行くことができます。



## 10. モンスターリファレンス

### Law 系のモンスター

#### エンジェル系

エンジェル→アークエンジェル→ケルビム→セラフィム

低空を飛んで移動します。魔法(マスターの使う大魔法と異なります)の破壊力はすばらしい。

#### エルフ系

エルフ→ハイエルフ→エルフマスター→エルフキング

森の中での動きは抜群。魔法や投射武器を持たせるとよいでしょう。

#### ペガサス系

ペガサス→モノペガサス→天馬→麒麟

高空を飛んで移動します。一度に移動できる距離が長いので、偵察に使うとよいでしょう。格闘もかなりこなします。

#### 龍系

龍→地龍→天龍→神龍

高空を飛んで移動します。攻撃力は高く、HP も高い強力なモンスターです。

#### ゴーレム系

サンドゴーレム→ストーンゴーレム→アイアンゴーレム→ガーゴイル

HP は低いほうですが、防御率は高く、魔法攻撃は有効ではありません。

#### ソルジャー系

ソルジャー→ファイター→フェンサー→ヒーロー

ただの人間です。武装してやらないと強くはありません。

#### カルチョナ

山深くに住む、臆病なモンスター。キメラを作るために必要です。

### Neutral 系のモンスター

#### バーバリアン系

バーバリアン→バーサーカー→デストロイヤー→ダークヒーロー

ティラムとメルファラの血をひく人間の種族です。武装する必要があります。

## アマゾネス系

アマゾネス→レディーナイト→闘姫→ワルキューレ

パーパリアンと同様の人間です。パーパリアンよりは器用です。

## ウッドエルフ系

ウッドエルフ→ライトエルフ→エルフロード

Neutral 系のエルフです。

## フェアリー系

フェアリー→ピクシー→スプライト

臆病なため、戦闘では逃げてしまいます。

## トロール系

トロール→タイタン→コロサス→ヘカトンケイル

ゴーレムと並ぶ巨人です。敏捷性は皆無でのろまです。

## マーメイド系

マーメイド→メロウ→セイレーン

浅い海にいます。魔法攻撃を仕掛けてきます。

## サーペント系

サーペント→シードラゴン→リバイアサン

海に住む強力なモンスターです。

## スノードラゴン系

スノードラゴン→ホワイトドラゴン→アイスドラゴン→シルバードラゴン

氷の属性を持ったドラゴンです。

## ライオン

敏捷性、攻撃力を持ち合せたモンスター。

スリープ  
ストーン  
チャーム  
コンフューズ  
トルネード  
ハリケーン



## Chaos 系のモンスター

### デーモン系

デーモン→アークデーモン→レッサデーモン→グレートデーモン

エンジェルの対極にあるモンスター。

### ミスト系

ミスト→レイス→ファントム→スペクター

霊体であるため、通常の物理的な攻撃は効きません。

### ゾンビ系

スケルトン→ゾンビ→スケルトン→グール→ワイト

もともと生きていない彼らは、強い。

### バット系

バット→ブラックバット→ゴールドドラゴン→バンパイア

低空で移動するこもり種族。クラスチェンジすると毒を持つようになります。

### ドラゴン系

ドラゴン→ラージドラゴン→レッドドラゴン→ファイアドラゴン→ゴールドドラゴン

火の属性を持ったドラゴンです。

### リザードマン系

リザードマン→ヒドラ→バシリス

砂漠のモンスターで敏捷性が高く強敵です。

### 鬼系

鬼→夜叉→羅刹→阿修羅

格闘戦に強いモンスターです。魔法も使えます。

### ウルフ系

ウルフ→ヘル・ハウンド→バーjest→ケルベロス

敏捷性が高く、クラスチェンジすると火を吹く攻撃をします。

### スコーピオン

毒を使うモンスターです。マンティコアのシッポになります。

## 11. マジックリファレンス

### 攻撃魔法 (対敵モンスター)

各種の攻撃型で攻撃し、敵のHPを下げる効果がある。攻撃範囲で0 Hとは指定地点のみ、1 Hは指定地点から1ヘックス以内、索敵範囲内は索敵範囲内のすべての敵モンスターに対して有効ということです。

ショック	地の属性の攻撃	攻撃範囲／0 H
ショックウェーブ	地の属性の攻撃	攻撃範囲／1 H
ハイパーショック	地の属性の攻撃	攻撃範囲／索敵範囲内
コールド	水の属性の攻撃	攻撃範囲／0 H
ブリザード	水の属性の攻撃	攻撃範囲／1 H
ホワイต์アウト	水の属性の攻撃	攻撃範囲／索敵範囲内
ファイア	火の属性の攻撃	攻撃範囲／0 H
ファイアフレイム	火の属性の攻撃	攻撃範囲／1 H
ファイアフラッド	火の属性の攻撃	攻撃範囲／索敵範囲内
サンダー	風の属性の攻撃	攻撃範囲／0 H
サンダーウォール	風の属性の攻撃	攻撃範囲／1 H
サンダーシャワー	風の属性の攻撃	攻撃範囲／索敵範囲内
マインド	精神属性の攻撃	攻撃範囲／0 H
マインドブラスト	精神属性の攻撃	攻撃範囲／1 H
マインドバスター	精神属性の攻撃	攻撃範囲／索敵範囲内
パワードレイン	相手のHPを吸収して味方1キャラに移す。	

### 治療魔法 (対味方キャラ)

低下したHP、MPを回復させる効果がある。

ヒール	減ったHPを回復させる	攻撃範囲／0 H
ヒールエリア	減ったHPを回復させる	攻撃範囲／1 H
ヒールオール	減ったHPを回復させる	攻撃範囲／索敵範囲内 (全員)
チャージ	減ったMPを回復させる	攻撃範囲／0 H
チャージエリア	減ったMPを回復させる	攻撃範囲／1 H
チャージオール	減ったMPを回復させる	攻撃範囲／索敵範囲内

### 治療魔法 (対味方キャラ)

スリープ	眠らせる	攻撃範囲／0 H
ストーン	石化させる	攻撃範囲／0 H
チャーム	魅了する	攻撃範囲／0 H
コンフューズ	混乱させる	攻撃範囲／0 H
トルネード	目標の1 H以内のモンスターを10 H以内の任意の場所に飛ばす。	
ハリケーン	全モンスターを元の位置から10 H以内の任意の場所に飛ばす。	



## 状態治療魔法 (対味方キャラ)

アウェイクン	スリープ、コンフューズ、チャームを治療する
クリアランス	それに加えてストーンを治療する
アンチドート	毒を治療する

## 弱体化魔法 (対敵キャラ)

主に敵にかけ、能力を低下させる効果がある。

エンフィーブル	力を一時的に下げる
スラギッシュ	敏捷性を一時的に下げる
ストゥーピッド	Int を一時的に下げる
センシティブ	地の防御属性値を一時的に上げる
ファイアセンス	火の防御属性値を一時的に上げる
サンダーセンス	風の防御属性値を一時的に上げる

## 強化魔法 (対味方キャラ)

主に味方にかけ、能力を増大させる効果がある。

ストロング	力を一時的に上げる
クイック	敏捷性を一時的に上げる
クレバー	Int を一時的に上げる
ファスト	移動力を一時的に上げる
シールド	地の防御属性値を一時的に下げる
アイスシールド	水の防御属性値を一時的に下げる
ウィンドシールド	風の防御属性値を一時的に下げる
アゲイン	行動済みモンスターをもう一度行動させる。
リピーター	攻撃回数が1回増える。

## その他 (無差別)

メテオ	周囲 6 H 以内に隕石を16個降らせる
クエイク	敵味方無差別にダメージをうける。
タワーワープ	味方を任意の自国の塔・泉の間でワープさせる。
サンシャイン	一時的に明るい方へ時間を変更する。
ダークネス	一時的に暗い方へ時間を変更する。

## 10. デザイナーズノート

最近では多くのゲームが市場を賑わせていますが、今一つ盛り上がり欠けるところがあるようです。そのひとつの理由として、ゲームのジャンルが細分化されすぎていくことがあるのではないのでしょうか。

現在「ロールプレイングゲーム」「アドベンチャーゲーム」「アクションゲーム」「シューティングゲーム」「シミュレーションゲーム」「フライトシミュレーター」・・・といった色々なジャンルがあります。新しいゲームが出た場合にまず発せられる問は、「このゲームはどのジャンルに属するのだ？」ということでしょう。しかし果たしてこのような分類をすることに、そんなに重要な意味があるのでしょうか？

例えばアドベンチャーとロールプレイングの違いはほとんど、経験値+レベルアップシステムがあるかないかだけの違いです。また大戦略のようなシミュレーションゲームとロールプレイングゲームの違いは、物語の有無と、出てくる敵味方の数だけの違いです。物語の有無は大きいようですが、ちよつとキャンペーンマップ形式を取り入れるだけで、あつという間にこの壁も壊れてしまいます。

結局現在のジャンル分けは必然的に分けられた物ではなく、例えばロールプレイングゲームであればウィザードリィやウルティマ「のような」ゲーム、シミュレーションゲームであれば大戦略や天下統一、信長の野望「のような」ゲーム・・・という形で定義されているに過ぎません。

ところどころし作る側でこれに捕らわれてしまったら、「ロールプレイングゲーム」を作ろうとすることは、とりもなおさずウィザードリィやウルティマもどきのゲームを作ろうとしていることになるのです。もちろんウィザードリィなどのシステムは極めて優れていました。そのため本質的には同じパブリケーションが新鮮に感じられてきました。しかし最近ではさすがにそれもネタが尽きてきたということでしょう...

もちろん全く新しい物を作ると言うのは、非常に困難です。しかしいくつかの要素を組み合わせることならばまだ可能なことです。マスターオブモンスターズは今までの狭義の意味の「シミュレーションゲーム」と「ロールプレイングゲーム」を組み合わせることで作られました。

この「組み合わせる」という作業ですが、これは単に足し合わせるだけではだめです。そうやって作られたゲームは結局ロールプレイングゲームとシミュレーションゲームを2本平行にやっているだけになってしまいます。これでは組み合わせるメリットはありません。こうする以上は二つの要素が有機的に関連しあい、相乗効果を起こさなければなりません。そして、それをどうやって実現するか、ということに対するいろいろな試行錯誤が、マスターオブモンスターズシリーズの歴史でした。

マスターオブモンスターズシリーズは、元は大戦略から派生しています。スーパー大戦略のユニットの置き換えから始まった「ファンタジーナイト」経験値とレベルアップシステム、大魔法、キャンペーンマップなどを導入した「マスター・オブ・モンスターズ」世界観を更に発達させ、連続したマップを持っている「マスター・オブ・モンスターズII」・・・

これらのシステムは元が大戦略ですから、まず前提として多数同士の戦いとなります。キャラクターのレベルアップやクラスチェンジという概念を入っています。またIIのシステムで、世界を表現するという土台でもできあがっていました。そして最後にFINALではそれを更にパワーアップした訳です。

改良の最初のポイントは、まずイベントが発生できるようにすることでした。これは物語を表現するためには必須です。しかも更にそれがシミュレーションゲームとしての要素に影響するようにしました。例えばイベントで敵が出てきたり消えたり、位置が変わったり、敵を倒すのに必須なアイテムが手に入ったり、地形が変化したり・・・などです。

また、イベントはなるべく自由度を高くしようと考えました。ロールプレイングゲームには良くありますが、ストーリーが完全に決められていて、それからはずれたことが全くできないことがあります。これはこれで面白ければいいのです。しかし、プレイヤーの行動で結果を変える、という楽しみは味わえません。



そこで今回マルチシナリオを導入しました。これは完全な自由という訳にはいきませんが、シナリオその物の変化の度合いを非常に大きくして、ほとんど自由という雰囲気味わえるようにしました。このためシナリオ作成は苦労しました。そして何とか、プレイヤーの行動によって敵味方が変わるという程度ではなく、滅茶苦茶にやってもそれなりの結果になるようなものができあがりしました。

起こるイベントもほとんどの物はやってもやらなくても、Yと答えようとNと答えようとそれなりの結果が出るように作ってあります。また、味方を攻撃したり、敵に治療魔法をかけたり、同盟を任意に破棄できたりするのもその現れです。こういうことはできないようにした方が作るのは楽なのですが・・・。

また、パラメーター関連には細心の注意を払いました。シミュレーションを名乗るからには、現象をいかにモデル化するかということが大問題です。

このため今回は今までのパラメーターに全面的な検討を加え、前よりも格闘や投射、魔法といった攻撃に特性の差があつて、使い分けがシビアになるようにしています。地形の効果などが格闘と投射で変わったり、また経験値なども単に敵のレベルを見て与えるのではなく、敵と味方の実際の強さの兼ね合いから算出するようにしています。

しかし、最後にあくまでこれはゲームです。どんなに物語として、シミュレーションとして優れていても、やっていて面白くなければ元も子もありません。そこでルールその物は大戦略などに比べて非常に簡単にしてあります。これはまず分かりやすいということがあります。また、こうすることによって、逆に思考ルーチンの負荷が少なくなり、結果的に敵を強くすることができるようになります。

このように努力はしましたが、それでもまだつたない点は多くあるでしょう。一つの世界をメモリー上に再現することができるは、やはり遠い未来のことです。今はまだプレイヤーの方の想像力に多くを期待しなければなりません。しかし道が途切れてしまっているわけではないのです。

このゲームにはFINALと銘打っています。しかしこれはもうこういう物を作ることをやめてしまう、ということではありません。単に今までの「ジャンル」というしがらみに縛られることに対する決別だ、と考えて欲しいのです。

1992年11月

渡辺 徹 & 開発者一同

## 13. 付録1・ハードディスクへの組み込み

このゲームは、ハードディスクにインストールして遊ぶことができます。

ハードディスクにインストールするためには、ハードディスクの空き容量が3 MB 以上必要です。

### ●注意

本製品は、ハードディスクで使用するできるように設計されておりますが、お客様がMS-DOSとハードディスクについて、十分な知識と経験を有していることを前提としております。


一般的にハードディスクの場合には、複数のソフトウェアを同一ディスク上に保存するため、あやまった使用をすると他のプログラムを消去してしまったり、最悪の場合には貴重なデータを壊したりすることがあります。


もし、以上の障害が発生しましても、弊社ではその責任を負えませんのであらかじめご了承のうえで、ハードディスクにインストールしてください。


#### ①サブディレクトリの作成


ハードディスクからマシンを起動します。

プロンプト(>)が表示されたら、つぎの文の下線部を入力します。

A>MD S-SOFT 

A>CD S-SOFT 

A>MD MMFINAL 


A>CD MMFINAL 

これで、「MM3」というサブディレクトリが作成され、カレントディレクトリをそこに移すことができました。




②フロッピーディスクからハードディスクにファイルをコピーする。

ディスクドライブ A (I) にゲームディスク I をセットし、つぎの文の下線部を入力します。

A>COPY B : \* . \* A : 

「B :」の部分は、システム構成によって異なります。

ディスクドライブが「C :」になっている場合は、「COPY C : \* . \* A :」と入力し、 キーを押します。

「××個のファイルをコピーしました」と表示されたらコピー終了です。


それまでゲームディスクをディスクドライブから取り出さないでください。


上記の手順で、ゲームディスク 2 もハードディスクにファイルをコピーしてください。

### ③起動方法

MS-DOS を起動後、まず、カレントディレクトリをゲームの入っているサブディレクトリに変更します。つぎの文の下線部を入力します。

A>CD S-SOFTMMFINAL 

次に、ゲームディスク I をディスクドライブ A (I) にセットして、「SSGAME」と入力し、 キーを押します。

A>SSGAME 

これでゲームを開始することができます。

このゲームは、約560KB 以上のメモリを使用しますので、「メモリ容量が不足です」というメッセージが表示されて、ゲームが起動しない場合には、F E P やその他、メモリを大量に占有するデバイスドライバなどを CONFIG.SYS から削除してください。

## 13. 付録2・PC-9801N/NS/NV をお使いの方へ

PC-9801N/NS/NV/NC/NL/UR を使用してゲームで遊ぶ場合は、ゲームディスク 1 に MS-DOS のシステムを組み込む必要があります。

### モードの設定

PC-9801N/NS/NV をお持ちの方は、システムソフトの製品を使用する前に、必ずハード本体のモード設定を以下のように設定してください。

- |                     |        |
|---------------------|--------|
| 1. RAM ドライブの使用      | する     |
| 2. システム起動装置の指定      | F D 優先 |
| 3. 第一ドライブの指定        | F D    |
| 4. RAM ドライブライトプロテクト | しない    |

### ●注意

モードの設定は、ハード本体に添付されているマニュアルを参照して行なってください。

### MS-DOS の起動

ハード本体のモード設定が終了したら、次にゲーム前の準備を行なうために、MS-DOS のシステムを起動します。

PC-9801N は、ドライブ B が仮想の RAM ドライブになっているため、一旦 RAM ドライブに MS-DOS のシステムをコピーします。

操作手順は以下の通りです。

- ①ハード本体のマニュアルを参照し、「98NOTE メニュー」を起動します。
- ②メニューの中の「2.FD → RAM ドライブコピー」を選択します。
- ③ディスクの確認のメッセージが表示されますので、ディスクドライブに MS-DOS のシステムディスクをセットし、☒ キーを押します。
- ④ディスクドライブから RAM ドライブへのコピーが開始されます。




- ⑤コピーが終了したら、ディスクドライブにセットしている MS-DOS のシステムディスクを抜き取り、リセットボタンを押します。
- ⑥ MS-DOS が RAM ドライブから起動すると、次の 2 つの状態のうちどちらかが表示されます。それぞれの対処を行ない、入力待ちの状態 (B > と表示された状態) にします。

- MS-DOS のコマンドメニューが表示された場合

→ **STOP** キーを押すか、**CTRL** キーを押しながら **C** キーを押します。

- 「日付を入力してください」と表示された場合

→  キーを 2 回押します。


## MS-DOS のインストール


ゲームディスク I に MS-DOS のシステムを組み込みます。


PC-9801N では、MS-DOS システムのインストールで「SYSCOPY」コマンドに特別なパラメータを付加する必要があるので、注意してください。

操作手順は以下の通りです。

- ① MS-DOS のシステムが起動し、コマンド入力待ちの状態であることを確認します。
- ② ディスクドライブにゲームディスク I をセットします。  
この時、プロテクトノッチを書き込みのできる状態にしておきます。
- ③ コマンド入力待ちの状態 (B > と表示されている) であることを確認し、下線部を入力します。

B>A: 

A>SYSCOPY B: A: 

- ④ この時、ディスプレイに表示されるメッセージに従い、ディスクドライブにゲームディスク I が入っていることを確認します。
- ⑤  キーを押すと、インストール作業が開始されます。
- ⑥ 以上で MS-DOS の組み込みが終了しました。

## ●注意

作業終了後は、ゲームディスク I のプロテクトノッチを書き込みのできない状態に戻しておいてください。

## ユーザーディスクの作成

ユーザーディスクは、ゲームの途中経過をセーブするためのもので、PC-9801INでは、RAMドライブにゲームディスク2の内容を移して、RAMドライブをユーザーディスクとして使用します。

ゲームを起動させる前に、「FD → RAMドライブコピー」でゲームディスク2の内容をRAMドライブにコピーしておいてください。

## ゲームの起動

MS-DOSのインストールが終了したら、実際にゲームを起動してみましょう。起動方法は以下の通りです。

- ①本体の電源をいれます。
- ②ディスクドライブにゲームディスク1をセットします。

## ●注意

新たに電源を入れてシステムを起動する場合、ディスクを先にセットしてから電源をONにすると、ディスクが壊れる恐れがあります。

- ③ゲームが起動し、オープニング画面が表示されます。ここで、起動しなかった場合は、リセットボタンを押してください。
- ④オープニング画面の表示中に **[Z]** キー（マウスでは左クリック）を押すと、モード選択メニューが表示されます。

## ゲームの中断

ゲームを中断させたら、電源を切る前にユーザーディスクとして使っているRAMドライブの内容を、用意しておいたMS-DOSのシステムでフォーマットしたフロッピーディスクに移してください。RAMドライブの内容をフロッピーディスクに移すことで、他のアプリケーションソフトを使用できます。再開する時は、RAMの内容を移したフロッピーディスクから再びRAMドライブにその内容を移します。98NOTEメニューから「FD → RAMドライブ」コピーを選び、RAMドライブにフロッピーディスクの内容をコピーします。



終了したら、ディスクドライブにセットしたゲームディスクを交換します。

ゲームディスクの交換は、ゲームの途中経過を保存する必要がある場合にのみ行われます。それ以外の場合は、入力待ちの状態になります。

また、ゲームの途中で、RAMに保存されたゲームデータを、ディスクに保存することもできます。

※ MS-DOS のコマンドメニューが表示されたら、**ALT** キーを押しながら **Q** キーを押します。

※ ゲームの入力待ち状態から、ゲームの進行状態に戻ります。

※ **MS-DOS** のインストール

※ **MS-DOS** のインストール

※ **MS-DOS** のインストール

※ **MS-DOS** のインストール

※ **MS-DOS** のインストール

※ **MS-DOS** のインストール

※ **MS-DOS** のインストール

※ **MS-DOS** のインストール

※ **MS-DOS** のインストール

※ **MS-DOS** のインストール

※ **MS-DOS** のインストール

※ **MS-DOS** のインストール

※ **MS-DOS** のインストール

※ **MS-DOS** のインストール

※ **MS-DOS** のインストール

※ **MS-DOS** のインストール

※ **MS-DOS** のインストール

※ **MS-DOS** のインストール

※ **MS-DOS** のインストール

※ **MS-DOS** のインストール

※ **MS-DOS** のインストール

※ **MS-DOS** のインストール

※ **MS-DOS** のインストール

※ **MS-DOS** のインストール

※ **MS-DOS** のインストール

※ **MS-DOS** のインストール

※ **MS-DOS** のインストール

※ **MS-DOS** のインストール

※ **MS-DOS** のインストール

※ **MS-DOS** のインストール

※ **MS-DOS** のインストール

ビュヤスビ井倉茂樹、山本潤野重、村松和彦、田嶋アツシ、山内、おみやぎ日てのこ(S

また、本工場の事業活動に伴う環境への影響を低減するため、以下に示す事項を実施する。



**【ご注意】**

- 1) このプログラムおよびマニュアルの一部または全部を、無断で複製することは、法律により禁止されています。
- 2) このプログラムは、個人として使用するほかは、著作権法上、株式会社システムソフトに無断で使用することはできません。
- 3) この製品の仕様は将来予告なしに変更することがあります。
- 4) 内容には万全を期して作成していますが、万一ご不審な点、誤り、記載もれなどお気づきの点がありましたらご連絡ください。
- 5) 運用した結果については、4項にかかわらず責任を負いかねますのでご了承ください。

※ MS-DOSは、米国Microsoft社の商標です。

©1992 SystemSoft

商品に関する技術的なお問い合わせは.....

ユーザーサポート専用電話

月～金 9:00～12:00・13:00～17:00 (祝祭日を除く)

1992年 11月初版発行



**SystemSoft**

株式会社 システムソフト



 SystemSoft